PLAYERS GUIDE



FIGHTING SOCCER

LOADING INSTRUCTIONS

C64 cassette
Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

C64 disc
Insert the disc in the drive. Type LOAD "*", 8,1 then press RETURN.

C128
Type GO64 then press RETURN. Type Y when prompted followed by RETURN, then follow the appropriate C64 instructions.

Spectrum casssette
Insert cassette in your tape recorder and type LOAD " " then press ENTER. Press play on the tape recorder.

Amstrad disc
Inser the disc in the drive. Type RUN"DISC and press ENTER.

Amstrad tape
Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

Atari ST
Insert the disc in drive A and switch on the computer.

Amiga
Turn on the computer and wait for the WORKBENCH prompt, then insert the game disc.

FIGHTING SOCCER

A fast and furious game of nerve, skill and challenge that will bounce right out of your monitor!

Battle against ten other countries in this international Olympic tournament and slide tackle your opponents through five gruelling rounds of intense play.

Dribble, kick, shoot, head and foul your way to the Olympic trophy – in FIGHTING SOCCER . . . *FIGHT TO WIN!!*

ARROW MODE

If keyboard mode is selected the arrow moves around the player showing in which direction you kick, that is, there is independant movement of the arrow.

If joystick mode is selected, the arrow will automatically point in the direction of the player, and therefore the ball will be kicked in that direction.

GAME CONTROLS

SPECTRUM/AMSTRAD

Sinclair IF/2 automatically scanned

Kempston joystick scanned

To select player controls

Press ENTER/RETURN to define controls for each player, if KEYBOARD is selected, the user will be requested to define the game keys.

If JOYSTICK 1 is used, the arrow rotate keys are Z/X and for JOYSTICK 2, the keys are N/M

Kempston is V/B

Pausing the game

To pause while the game is being played, press ENTER/RETURN and you will then have to press ENTER/RETURN to continue or SPACE to quit.

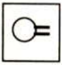
Sound FX/Music

To toggle between sound fx and music, press BOTH SHIFT KEYS on the spectrum and F5 on the Amstrad

COMMODORE 64 KEYS

Joystick 1

COMMODORE KEY



L



R

Joystick 2

COMMA KEY



L
Pause



R
Quit

QUESTION MARK KEY

UP ARROW





ST/AMIGA

Joystick port	1 = player 2 2 = player 1
FIRE	Player has ball = short kick Player has not got ball = slide Ball in the air = header
DOUBLE FIRE	Player has ball = long kick Player has not got ball = slide Ball in the air = header

If in joystick arrow mode then arrows direction is determined by players direction.

Otherwise:

PLAYER 1

LEFT	RIGHT
Amiga = left ALT	left AMIGA
ST = left SHIFT	

PLAYER 2

Amiga = right AMIGA	right ALT
ST = keypad 	keypad 

Pausing the game

"P" = toggle pause mode

"Esc" = quit

LOADING DIFFICULTIES . . .

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

CREDITS:

Coding, graphics and music by Sprytes Limited

A Software Studios Production

FIGHTING SOCCER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 cassette

Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.

C64 disquette

Inérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.

C128

Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage paraît sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.

Spectrum cassette

Inérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD"" puis appuyez sur la touche ENTER. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Amstrad disquette

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

Amstrad cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Atari ST

Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

Amiga

Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la qisquette de jeu.

FIGHTING SOCCER

Un jeu de sang-froid, d'habileté et de stimulation, rapide et furieux, qui explosera sur l'écran de votre moniteur!

Dans ce tournoi olympique international, vous vous battez contre dix pays et utilisez les tackles glissants contre vos adversaires, à travers cinq rounds de jeu intenses et épuisants.

Arrachez le trophée olympique à tout prix, par les dribbles, les coups de pied, les tirs, les coups de tête, la triche, dans FIGHTING SOCCER . . . *BATTEZ-VOUS JUSQU'A LA VICTOIRE!!*

MODE FLECHE

Si le mode clavier est sélectionné, la flèche tourne tout autour du joueur, indiquant la direction dans laquelle vous tirez; en d'autres termes, le déplacement de la flèche est indépendant.

Si le mode manche à balai est sélectionné, la flèche indiquera automatiquement la direction du joueur et la balle sera donc tirée dans cette direction.

COMMANDES DE JEU

SPECTRUM/AMSTRAD

Sinclair IF/2 vérifé automatiquement.

Manche à Balai Kempston vérifié.

Pour sélectionner les commandes des joueurs

Appuyez sur ENTER/RETURN pour définir les commandes pour chaque joueurs. Si le CLAVIER est sélectionné, l'utilisateur sera invité à définir les touches du jeu.

Si vous utilisez le MANCHE A BALAI, les touches de rotation de la flèche sont Z/X; pour le MANCHE A BALAI 2, les touches sont N/M. KEMPSTON = V/B.

Pour mettre le jeu en pause

Pour aller au mode pause alors que vous êtes en plein dans le jeu, appuyez sur ENTER/RETURN; vous aurez ensuite à appuyer soit sur ENTER/RETURN pour continuer, soit sur ESPACEMENT pour sortir de jeu.

Son FX/Musique

Pour permuter entre son fx et musique, appuyez sur les DEUX TOUCHES SHIFT sur le Spectrum et sur F5 sur l'Amstrad.

TOUCHES COMMODORE C64

Manche à Balai 1

TOUCHE COMMODORE

Touche	Touche
[C=]	[RUN/STOP]
L	R

Manche à Balai 2

TOUCHE VIRGULE — [< ,] L Pause

TOUCHE POINT D'INTERROGATION — [? /] R Quitter

TOUCHE HAUT — [↑ π]

[Q]

ST/AMIGA

Entrée de Manche à Balai	1 = joueur 2 2 = joueur 1
FEU	Le joueur a la balle = coup de pied court Joueur n'a pas la balle = glissade Balle en l'air = coup de tête
FEU DOUBLE	Le joueur a la balle = coup de pied long Joueur n'a pas la balle = glissade Balle en l'air = coup de tête

Quand vous êtes en mode flèche, la direction des flèches est alors déterminée par la direction des joueurs.

Autrement:

JOUEUR 1

GAUCHE

Amiga = ALT gauche

ST = SHIFT gauche

DROITE

AMIGA gauche



JOUEUR 2

Amiga = AMIGA droite

ST = Clavier numérique



ALT droite

Clavier numérique



"P" = fait permuter le mode pause

"Esc" = Quitter

DIFFICULTiES DE CHARGEMENT . . .

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc déteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayiez vérifié tout vote hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

CREDITS:

Coding and music by Sprytes

A Software Studios Production

FIGHTING SOCCER

LADEANWEISUNGEN

C64 Kassette
Kassette in das Kassettengerät einlegen. Die SHIFT-Taste gedrückt halten und die RUN/STOP-Taste drücken.

C64 Diskette
Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD"*",8,1 eintippen und die ENTER-Taste drücken.

C128
GO64 eintippen und die RETURN-Taste drücken. Nach Aufforderung Y eingeben und die RETURN-Taste drücken und den entsprechenden Anweisungen für den C64 folgen.

Spectrum Kassette
Kassette in den Kassettenrecorder einlegen und LOAD" " eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Amstrad Diskette
Diskette in das Laufwerk legen. RUN"DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken.

Amstrad Kassette
Die CTRL- und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Atari ST
Diskette ind das Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten.

Amiga
Computer einschalten und auf das WORKBENCH-Prompt warten, dann die Spieldiskette einlegen.

FIGHTING SOCCER

Ein rasantes Spiel voller Nervenkitzel und Herausforderungen an die Geschicklichkeit, das Sie glatt aus dem Bildschirm herausfallen läßt!

In diesem internationalen olympischen Wettbewerb nehmen Sie es mit zehn Ländern auf und treten in fünf Runden voll mörderischer Spiel-Action gegen Ihre Gegner an.

Dribbeln, kicken, köpfen und foulen Sie sich Ihren Weg zur olympischen Trophäe – in FIGHTING SOCCER . . . *KÄMPFEN SIE UM DEN SIEG!!*

PFEILMODUS

Wenn der Tastaturmodus gewählt wurde, bewegt sich der Pfeil um den Feldspieler herum und zeigt an, in welche Richtung der Ball getreten wird. Die Bewegungen des Pfeils und die eines Feldspielers werden unabhängig voneinander gesteuert.

Wurde der Joystickmodus gewählt, zeigt der Pfeil automatisch die Schußrichtung des Feldspielers an, under der Ball wird in Blickrichtung getreten.

SPIELSTEUERUNG

SPECTRUM/AMSTRAD

Sinclair IF/2 automatisch abgetastet.

Kempston-Joystick abgetastet.

Die Steuerung für die Spieler wählen
ENTER/RETURN drücken, um die Steuerung für jeden Spieler zu bestimmen. Wenn Sie die TASTATUR (KEYBOARD) wählen, werden Sie aufgefordert, die Spieltasten selber zu definieren.

Die Pfeil-Rotationstasten für JOYSTICK 1 sind die Tasten Z/X und für JOYSTICK 2 die Tasten N/M (bei Kempston V/B).

Pause
Für eine Pause während eines Spiels ENTER/RETURN drücken. Für eine Fortsetzung des Spiels ENTER/RETURN und zum Abbrechen eines Spiels die LEERTASTE drücken.

Sound FX/Musik
Als Kippschalter zwischen Sound FX und Musik bei Spectrum BEIDE SHIFT-TASTEN und bei Amstrad die Taste F5 drücken.

TASTEN FÜR COMMODORE 64

Joystick 1

COMMODORE-TASTE

[C=]	RUN STOP
L	R

Joystick 2

KOMMA-TASTE	< ,	? /	FRAGEZEICHEN
	L	R	
	Pause	Abbrechen	
HOCH-PFEIL	↑ π	Q	

ST/AMIGA

Joystick-Port	1 = Spieler 2 2 = Spieler 1
FEUER	Spieler in Ballbesitz = Kurzer Tritt Spieler ohne Ball = Hineingrätschen Ball in der Luft = Köpfer
ZWEIMAL FEUER	Spieler in Ballbesitz = Langer Tritt Spieler ohne Ball = Hineingrätschen Ball in der Luft = Köpfer

Wenn der Joystick-Pfeilmodus gewählt wurde, wird die Pfeilrichtung durch die Richtung des Feldspielers bestimmt.

Andernfalls:

SPIELER 1

LINKS	RECHTS
Amiga = Linke ALT-Taste	Linke Amiga-Taste
ST = LInke SHIFT-Taste	

SPIELER 2

Amiga = Rechte Amiga-Taste	Rechte ALT-Taste
ST = Taste	Taste

"P" = Kippschalter für Pausenmodus

"Esc" = Spiel abbrechen

LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sund ständig bestrebt, die Qaulität unserer Produkte zu verbessem und haben hohe Anforde-rungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor dieses Produkt Sie erreicht. Falls Sie Ladeschwierig-keiten festelen, liegt es mit größter Wahrschein-lichkeit nicht an diesem Produkt. Wir raten Ihren daher, Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals *sorgfältig durchzulesen,* nachdem Sie sichergestellt haben, daß Sie die richtige Gebrrauch-sanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbush nash odor fragon Sio boi Ihrem Fasbhändlor um Nat. Sind dio Probleme auch nach genauer Prüfung Ihres Geräts noch vorhanden, so empfehlen wir Ihnen, daß Sie das Spiel bei dem Händler wieder abgeben, wo Sie es gekauft haben.

Kundenanfragen/Technische Unterstutzung 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

CREDITS:

Coding and music by Sprytes

A Software Studios Production

FIGHTING SOCCER

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 cassetta
Inserire la cassetta nel registratore. Premete i tasti SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente.

C64 disco
Inserite il disco nel drive. Digitate LOAD"*",8,1 e poi premete RETURN.

C128
Digitate GO64 e poi premete RETURN. Digitate Y al comando e poi di nuovo RETURN; poi seguite le istruzioni per il C64.

Spectrum cassetta
Inserite la cassette nel registratore e digitate LOAD" " poi premete ENTER. Premete il tasto play sul registratore.

Amstrad disco
Inserite il disco nel drive. Digitate RUN"DISC e premete ENTER.

Amstrad cassetta
Premete CTRL ed il piccolo tasto ENTER. Premete poi play sul registratore.

Atari ST
Inserite il disco nel drive A ed accendete il computer.

Amiga
Accendete il computer ed aspettate il WORKBENCH prompt, poi inserite il disco gioco nel drive.

A TUTTO CALCIO

Un rapidissimo e furibondo gioco di nervi e abilità, una sfida che rimbalza prepotentemente fuori dallo schermo!

Lotta contro dieci nazioni, in questo torneo olimpico internazionale, contrando i tuoi avversari in cinque massacranti turni di gioco intensissimo.

Scarta, calcia, tira, colpisci di testa e gioca sporco per la conquista del trofeo olimpico – in *A TUTTO CALCIO . . . si lotta per VINCERE!!!*

MODALITÀ FRECCIA

Se hai scelto la modalità tastiera, la freccia si muove intorno al giocatore per indicare la direzione del tiro, insomma, la freccia si muove autonomamente.

Se hai scelto la modalità joystick, la freccia punta automaticamente nella direzione del giocatore, per cui la palla viene calciata in quella direzione.

CONTROLLI

SPECTRUM/AMSTRAD

Scansione automatica Sinclair IF/2

Scansione joystick Kempston

Per selezionare i controlli giocatore
Per definire i controlli di ciascun giocatore, premi INVIO/RETURN; se selezioni la TASTIERA, ti viene chiesto di definire i tasti di gioco.

Se usi il JOYSTICK 1, i tasti per ruotare la freccia sono Z/X, mentre per i1 JOYSTICK 2 i tasti sono N/M. Per il Kempston, usa V/B.

La Pausa
Per fare la pausa durante il gioco, premi INVIO/RETURN e poi di nuovo per continuare, oppure la BARRA per abbandonare.

Effetti Sonori/Musica
Per scambiare tra gli effetti sonori e la musica, premi AMBEDUE I TASTI SHIFT sullo Spectrum, mentre sull'Amstrad premi F5.

TASTI COMMODORE 64

Joystick 1

TASTO COMMODORE

[C=]	[RUN STOP]
L	R

Joystick 2

VIRGOLA	[< ,]	[? /]	PUNTO INTERROGATIVO
	L	R	
	Pausa	Abbandona	
FRECCIA SU	[↑ π]	[Q]	

ST/AMIGA

Porta joystick	1 = giocatore 2 2 = giocatore 1
FUOCCO	Giocatore con palla = tiro corto Giocatore senza palla = scivolata Palla in aria = colpo di testa
DOPPIO FUOCO	Giocatore con palla = tiro lungo Giocatore senza palla = scivolata Palla in aria = colpo di testa

Se ti trovi in modalità freccia, la direzione delle freccie viene determinata dalla direzione dei giocatori.

Altrimenti:

GIOCATORE 1

SINISTRA

Amiga = ALT sinistro

ST = SHIFT sinistro

DESTRA

Amiga sinistro



GIOCATORE 2

Amiga = AMIGA destro

ST = Tastierino



ALT destro

Tastierino



"P" = Opera modalità pausa

"Esc" = Abbandona

DIFFICOLTÀ DI CARICO . . .

Noi siamo sempre alla ricerca di migliorare la qualità della serie dei nostri prodotti e abbiamo sviluppato alti livelli di controllo di qualità per essere in grado di offrirvi questo prodotto. Se si verificano delle difficoltà mentre si procede al carico è molto probabile che il difetto non sia da attribuire a questo prodotto. Suggeriamo pertanto di spegnere il computer per qualche secondo indi di ricominciare le operazioni di carico attentamente, avendo cura di controllare che si usano le istruzioni giuste per il computer e il software. Se il problema sussiste consultare il manuale d'istruzioni del computer oppure il concessionario. Una volta effettuati tutti questi controlli se le difficoltà sono ancora presenti suggeriamo di rinviare il prodotto al luogo di acquisto.

Ufficio Informazioni Clienti / Assistenza Tecnica: 0734 310003

ACTIVISION LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.